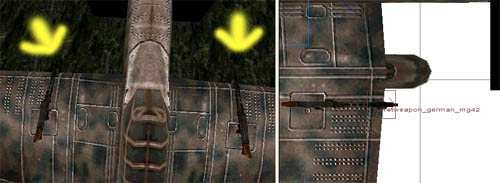
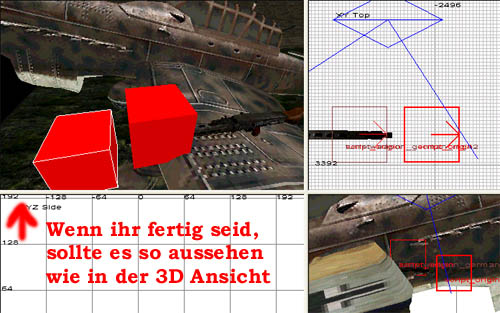
**Fliegerangriff (SP/MP)**

© 1/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer und Multiplayer Maps.

Heute wollen wir mal eine Besonderheit in unsere Map einbauen, einen Fliegerangriff.  
Als Grundlage zu diesem Tutorial müsst ihr das Tutorial “Flieger abschiessen” schon erfolgreich beendet haben, ansonsten nehmt zuerst das Tutorial “[Flieger abschiessen](http://www.steinhuder-meer-portal.de/mohaa/tutorials/flieger-abschiessen" \o "Flieger abschiessen (SP/MP))” nochmal durch. Anfangen werden wir wie immer im Radi.

1. Öffnet die von euch erstellte Map aus dem Tutorial “Flieger abschiessen” und speichert diese erstmal unter einen anderen Namen ab. (z.B. fliegerangriff.map)
2. Nun löschen wir das script\_object (Flugzeug) des ersten Tutorials aus unserer Map. (erscheint nicht sinnvoll, ist aber besser sonst könnt ihr den Radi Teil nochmal machen)
3. Erstellt nun ein neues script\_obejct in der Mitte eurer Map, so das ihr alle Seiten gut sehen könnt. Gebt jetzt folgende Werte für das script\_object ein:  
   $inair = inair\_trigger1  
   $left\_mg = stuka1\_left\_mg  
   $left\_so = stuka1\_left\_so  
   $left\_target = stuka1\_left\_target  
   $right\_mg = stuka1\_right\_mg  
   $right\_so = stuka1\_right\_so  
   $right\_target = stuka1\_right\_target  
   $targetname = stuka1  
   $path = flugbahn <<< den targetname des splinepath eintragen aus dem ersten Tutorial  
   model = vehicles/stuka\_dsrt\_prop.tik  
   GANZ WICHTIG !!! Keine angle oder angles Werte mehr angeben, auch gleich bei den MG´s nicht!
4. Wenn ihr alles eingegeben habt sollte das Flugzeug wieder erscheinen. Jetzt setzen wir eine MG42 auf die linke und eine auf die rechte Tragfläche des Fliegers, dort wo die eigentlichen MG´s des Fliegers sind, nur ein bischen höher. Die linke benennen wir mit dem $targetname = stuka1\_left\_mg und die rechte mit $targetname = stuka1\_right\_mg. Ungefähr so: 
5. Jetzt setzen wir genau auf die Platzhalter für die MG42 (braunes Viereck im Radi wenn ihr weiter weg seid von den MG´s in der 3D Ansicht) jeweils ein script\_origin. Der rechte mit $tagetname = stuka1\_right\_so und der linke mit $targetname = stuka1\_left\_so  
   
6. Jetzt nochmal jeweils ein script\_origin vor jede MG42 setzen und etwas tiefer schieben als das MG42. Diese script\_origin sind später die Ziele damit die MG42 nur in diese Richtung, vom Flugzeug aus gesehen, schiesst. Dem linken geben wir den $targetname = stuka1\_left\_target, und den rechten $targetname = stuka1\_right\_target.  
     
   Das Flugzeug könnt ihr an der Stelle wo es jetzt ist in der Map liegen lassen, aber solltet es komplett mit den MG´s und origins an den Rand der Map schieben, oder an eine Stelle wo der Spieler nicht hinlaufen kann.  
   So, das wars dann auch schon im Radi.
7. Da wir ja schon ein vorbereitetes Script aus dem Tutorial “Flieger abschiessen” haben, brauchen wir es nur zu kopieren und unter dem Namen speichern wie die Map für den Fliegerangriff (fliegerangriff.scr).  
   Jetzt müssen wir noch schnell die neuen Scriptzeilen zum vorhandenen Script hinzufügen. (dieses Tuti ist eine Erweiterung zum vorhandenen Script)  
   Bitte achtet peinlich genau auf die Reihenfolge und fügt die neuen Zeilen nicht an einer falschen Stelle ein.  
   main:  
   setcvar "" ""  
   setcvar "" ""  
   setcvar "" ""  
   setcvar "" ""  
   setcvar "" ""  
   setcvar "" ""  
   setcvar "g\_scoreboardpic" ""  
   if(level.roundbased)  
   {  
   // set the parameters for round based match  
   level.dmrespawning = 0 // 1 or 0  
   level.dmroundlimit = 5 // round time limit in minutes  
   level.clockside = kills // set to axis, allies, kills, or draw  
   }  
   level waittill prespawn  
   //\*\*\* Precache Dm Stuff  
   exec global/DMprecache.scr  
   exec global/exploder.scr  
   level.script = "maps/dm/fliegerangriff.scr" <<< nicht vergessen !!! den Dateinamen anpassen  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   thread global/exploder.scr::main  
   // Flugzeug thread einleiten  
   $stuka1 thread stuka1a\_setup  
   level waittill spawn  
   level waittill roundstart  
   end  
   /////////// Flugzeug setup - loop - damage - fire - mg  
   stuka1a\_setup:  
   self.IsInAir = 1  
   self.GoingDown = 0  
   self setsize "-100 -100 -100" "100 100 100"  
   self.mins = ( -100 -100 -100 )  
   self.maxs = (100 100 100)  
   $stuka1\_right\_so bind $stuka1  
   $stuka1\_right\_mg glue $stuka1\_right\_so  
   $stuka1\_left\_so bind $stuka1  
   $stuka1\_left\_mg glue $stuka1\_left\_so  
   $stuka1\_right\_target bind $stuka1  
   $stuka1\_left\_target bind $stuka1  
   self.origin = self.path.origin  
   self.angles = self.path.angles  
   $stuka1\_right\_mg hide  
   $stuka1\_left\_mg hide  
   $stuka1\_right\_mg setAimTarget $stuka1\_right\_target  
   $stuka1\_left\_mg setAimTarget $stuka1\_left\_target  
   $stuka1\_right\_mg tracerFrequency 1  
   $stuka1\_left\_mg tracerFrequency 1  
   self hide  
   thread flugbahn\_loop  
   self thread DamageManager  
   end  
   flugbahn\_loop:  
   while ( (self.GoingDown != 1) && (self != NULL) )  
   {  
   if (self == NULL)  
   end  
   self solid  
   self takedamage  
   self loopsound m1l3b\_stuka\_idle  
   self show  
   self followpath self.path  
   thread mg\_abfeuern  
   self waitmove  
   if ( (self == NULL) || (self.GoingDown == 1) )  
   end  
   self notsolid  
   self hide  
   self nodamage  
   self stoploopsound  
   wait 10  
   }  
   end  
   DamageManager:  
   local.damage\_events = 0  
   while (local.damage\_events < 2)  
   {  
   self waitTill damage  
   local.damage\_events ++  
   println "z: local.damage\_events " local.damage\_events  
   wait .5  
   }  
   self.GoingDown = 1  
   self playsound explode\_plane\_flying  
   $stuka1\_right\_mg stopFiring  
   $stuka1\_left\_mg stopFiring  
   $stuka1\_left\_mg remove  
   $stuka1\_right\_mg remove  
   self thread planeonfire  
   end  
   planeonfire:  
   local.temp = spawn effectentity model models/fx/fx\_flying\_stuka\_explosion.tik  
   local.temp notsolid  
   local.temp anim start  
   local.offset = (0 0 92)  
   local.temp.origin = (self.origin + local.offset)  
   local.start\_time = level.time  
   while(level.time < local.start\_time + 5)  
   {  
   local.temp.origin = (self.origin + local.offset)  
   waitframe  
   }  
   local.temp remove  
   self stoploopsound  
   self hide  
   end  
   mg\_abfeuern:  
   wait 1 <<< hier die Zeit einstellen bis die MGs anfangen zu schiessen ab den Startpunkt des splinepath  
   $stuka1\_right\_mg show  
   $stuka1\_left\_mg show  
   $stuka1\_right\_mg startFiring  
   $stuka1\_left\_mg startFiring  
   wait 2 <<< hier die Zeit einstellen wie lange die MGs schiessen sollen  
   $stuka1\_right\_mg stopFiring  
   $stuka1\_left\_mg stopFiring  
   $stuka1\_right\_mg hide  
   $stuka1\_left\_mg hide  
   end

**TIP:**  
Zuerst solltet ihr im Spiel schauen ob sich das Flugzeug mit den eigenen MGs selber abschiesst (dazu Trefferanzahl auf 1 stellen im Script), wenn ja, dann habt ihr die MGs zu dicht an den Tragflächen, nun müsst ihr die MG´s etwas über der Tragfläche des Fliegers setzen im Radi.  
Die Einstellungen für die Flugbahn und die Zeitverzögerungen müssen bei diesem Tutorial noch besser abgestimmt sein als in dem ersten Tutorial, damit es auch richtig gut aussieht. Aber das müsst ihr selber an der Szenerie in eurer Map anpassen, je nachdem wie das ganze Tutorial zum Einsatz kommen soll.

Download: [Beispiel Map – Fliegerangriff](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/fliegerangriff.pk3)